no.114
昭和54年 3/1
GAME MACHINE
Semi-monthly Publication; MARCH 1, 1979
AMUSEMENT PRESS

ゲームマシン

発行所 アミューズメント通信社 編集・発行人 赤木真澄 大阪市北区神山町9-16（山名ビル）〒530 ☎06（314）0309 郵便振替 大阪307852 年間購読料（送料共）7,200円

優良機製造6社表彰

JOU定例総会開催

特別優秀はタイトーのスペースインベーダー

日本娯楽機械オペレーター協同組合（事務局＝東京都渋谷区渋谷三の六の二、第二矢木ビル、☎四〇九―五二三二、内田博理事長、組合員四十社、略称JOU）では二月例会を兼ねた定例総会を、二月十四日、京都ロイヤルホテルにて開催した。

総会では、さきほどJOUが選んだ「昭和五十三年度優秀機械」の表彰式が行なわれ、次のメーカー（優秀機械）に対し楯と記念品が手渡された。

特別優秀賞＝㈱タイトー（スペース・インベーダー）、最優秀賞＝㈱ホープ（回転ボート）、朝日エンジニアリング㈱（弁慶号SL32ダブル型）、㈱ナムコ（シュータウェイ）、関東娯楽工業㈱（スーパーカー）。特別功労賞＝大登工業（パイパイ45）。

続いて共同購入案内にうつり、レジャック㈱がTVゲーム機「ブレイカ・ーC」などとテーブル型メダルゲーム機「ピカデリーフィーバー」、大登工業がパチンコ型ゲーム機「ピンポンパン」など、任天堂レジャーシステム㈱がテーブルTVゲーム機「スペースフィーバー」、信水貿易㈱がバッテリーカー「スペースタンク・アストロン」など、キクチハンドメイズ工業㈱がバッテリーカー「F1」をそれぞれ実物で紹介、その他景品「トイボックス」が新たに発表された。

以上については翌朝再び会議が開かれ詳細な品評が行なわれたが、「ピカデリー・フィーバー」についてはとばくに流れやすいものであり好ましくない（事務局長森田氏）として問題外としたほか、共同購入の検討が行なわれた。

またメーカーが数社出席していることもあり、各種意見交換が行なわれたが、とくに㈱三栄商会吉川氏が、「従来この業界では人気機種が出ると不人気機種と抱き合せて販売するなど、好ましくない販売方法がいくつかのメーカーでとられていたが、㈱タイトーのスペース・インベーダーの販売姿勢を見るかぎりそういうことは皆無であり、大いに評価されるべきである」と指摘し、注目された。

会議では以上のほか、昭和五十三年度決算報告、五十四年度予算案がそれぞれ審議、可決されたうえ、出資金引上げ、共同購入のワク引上げを決め事務局員増強の方針を決定した。

また例会としては和歌山県条例、兵庫県の運動に見られる青少年とメダルゲームの問題につき報告が行なわれたほか、AIUのゲームマシン保険の紹介が行なわれた。

会議終了後は、地元組合員であるオーケー興産㈱などの世話により、初の舞子さんつき大宴会なり大いに湧いた。

翌日、バスにて太秦の東映映画村と京都駅前の京都タワー内ロケーションを見学し現地解散したが、三泊四日の台湾見学旅行も合せて実施している。

写真上はタイトー・大橋隆弘関西地区部長に表彰楯を贈るJOU・内田博理事長（中央）、下は東映映画村にてJOUの一行

上の写真は京都ロイヤルホテルにて舞子さんを呼んでの大宴会のようす

青少年に立入らせない、メダルゲーム

和歌山県 健全育成条例2月実施

和歌山県では昨年十月十九日に「青少年健全育成条例」を制定、二月一日より施行したが、このうちメダルゲームについては未成年者の立入禁止ならびにその旨の掲示義務を明文化した。すなわち同条例第21条で「設備を設けて客に遊技をさせる営業」などの営業者はその営業所に青少年を立入らせてはならないと定め、それをさらに具体的に「別記」で指定したわけである。

これによると、ゲームセンターやゲーム喫茶などの営業所で、メダルゲーム機を一台以上設置している場合は、営業者は十八歳未満の者を立入らせてはならず、またその旨掲示しておかねばならない、となっており業界自主規制「メダルゲーム場運営基準」の趣旨と合致するものとなっている。

この条例は同県「少年保護条例」の全面改正として制定されたもので、青少年をとりまく環境の浄化、整理を前提に、現状に見合ったものとしてキメ細かく定めており、成果が期待されるところである。なお、同条例ではこの趣旨から、メダルゲーム以外の遊技を行なわせる営業で深夜営業（午後十一時から午前四時まで）の場合は、青少年の立入りを全面的に禁じている（第20条）。

兵庫県で「運動」

業者の協力を得て環境浄化に

青少年育成兵庫県民会議（会長＝坂井時忠知事）では、県内でのメダルゲーム場から十八歳未満の青少年を締め出す運動を展開することになり、一月二十六日、関係業者ならびに営業所に対し要望書と「メダルゲーム場運営基準」を配送した。

これはメダルゲームで遊ぶ金ほしさに恐かつや盗みをする少年が増加したためで、青少年の環境浄化の一環として全日本遊園協会（JAA）の「メダルゲーム場運営基準」にそってなされるもので、関係業者の協力を得て積極的に推進を図る、と兵庫県青少年局ではしている。

この運動は、従って青少年育成条例などの法令化ではないが、県内の校長会、婦人会、少年補導委員連絡会などの組織を通じて地域ぐるみで行なわれるもので、あいまいなゲーム機運営による青少年の非行化防止を図るのが目的。とくにメダルゲームについて十八歳未満は立入らせないとしたのは、業界自主規制に合わせたから、としている。

ただ一般には、メダルゲーム（メダルの払い出しのあるゲーム）を一台も置いていない純然たるアーケードゲーム場にもこの規制が働くかも知れない、との恐れがあるが、「要望書」に明記しているとおり、メダルゲームを置くメダルゲーム場に対してなされているものであり、業者側での明確な認識と協力が求められている。

要望書

青少年の健全育成につきましては、日ごろから格別の御配慮を賜り、厚く御礼申しあげます。

次代を担う青少年が心身ともにたくましく、有為な社会人として成長することは、すべての県民の願いであります。

ところが、最近の青少年をとりまく社会環境は、ますます悪化し、憂慮すべき状態にあり、本青少[illegible]きましても、このような社会環境を浄化するため、県民総ぐるみの運動を展開しているところであります。

ところで、最近、メダルゲーム場が数多く営業[illegible]年のなかには、金銭濫費にはしる者も少なくないばかりか、その資金欲しさからのたかり、窃盗などの事件も出ており、われわれとしては、その対策に苦慮しているところ[illegible]た折に、全日本遊園協会より、JAA・53オペ第3号をもって、青少年をとりまく環境の浄化に協力する立場から、メダルゲーム場運営基準及びポスター等を作成し、自主規制を行っておられる由の通知がありましたことにたいへん意を強くいたしました。

つきましては、貴店におかれましても、青少年[illegible]くださいまして、全日本遊園協会オペレーター部会で定めているメダルゲーム場運営基準にそった措置を講ぜられるとともに、とりわけ、18歳未満の青少年の入場規制については、ゲーム場内に立入らせない旨の表示をする等の適切な措置について御協力くださいますよう要望します。

昭和五十四年一月二十五日

青少年育成兵庫県民会議

別記「設備を設けて客に遊技をさせる営業」　和歌山県

① **適用を受ける業態**

遊技の結果に応じて、メダル又はチップ等が払い戻され、当該メダル又はチップ等を使用して再度遊技を行うことが出来る遊技機を設置して客に遊技をさせる営業で、一般的にはゲームセンター又はゲーム喫茶などと言われている業態です（該当する遊技機の設置台数を問いません）

② **遵守すべき事項の概要**

遊技の結果に応じて、メダル又はチップ等が払い戻され、当該メダル又はチップ等を使用して、再度遊技を行うことができる遊技機を設置して客に遊技をさせる営業を営む者（営業者）は、

(1) 営業の場所に青少年（十八歳未満の者）を立入らせてはならない。

(2) 営業所の入口の見やすい箇所に、青少年の立入りを禁止する旨の掲示をしなければならない。

③ **必要とされる掲示**（左図）

←80cm→　↕30cm

和歌山県青少年健全育成条例により、18歳未満の方の入場は、堅くお断りいたします。
（備考　縦書き、横書きをとわない）

④ **罰則**

(1) 青少年を立入らせた違反……三万円以下の罰金

(2) 掲示をしなかった違反……二万円以下の罰金

正しいメダルゲームの発展のために「メダルゲーム場運営基準」を尊重しよう。

一般社会にすっかり定着したメダルゲームのシステムですが、反面いぜんとして理解されていないことも多く、たとえば子どもにメダルゲームをさせるという無理解者を生んでは各地で社会問題化しています。いまいちどそのシステムを見直し、健全な運営に徹しましょう。

JAA会員　アミューズメント通信社

遊園施設部会で総会

1月16日　大阪で開催

上は遊園施設部会総会

全日本遊園協会（JAA）の遊園施設部会（部会長＝山田三郎氏・泉陽興業㈱）では、一月十六日、大阪のホテル南海で総会を開催し、昭和五十三年度部会活動の報告を行なったほか、会員同士の懇親会を開催した。

会合そのものは大阪支部担当末佐喜・副会長と山田部会長のコンビを中心に進められ、大型遊園施設関係のいくつかの諸課題にどう対処するか、という内容にとどまった。

またJAA関西支部では二月二十一日、同所で会員懇談会を開き、JAA総会に対しどう対処するかについて協議した。

電取登録　すでに71件受理

同一型式については見解を統一し整理

JAA

全日本遊園協会（本部事務局東京、遠藤嘉一会長、略称JAA）では一月十九日、大阪にて第三十四回理事会を開き、総会提出議案を審議したが（前号にて既報）、そのほか次の事項につき報告ならびに決定が行なわれた。

AM部会の電気用品取締法委員会（委員長＝伊東芳雄氏・㈱三共）では十二月十二日、一月九日と会合を開き、資源エネルギー庁でまとめた「技術基準取扱細則改正案」を検討し、共通事項として一律に温度過昇防止装置を付けるとの案は厳しすぎるとの見地から、次の理由で"温過防"対象機種から遊戯機械を除外するよう同庁に要請することになった。理由「(1)遊戯機械は人の監視が行き届く所で使用する機器である、すなわち従業員の監視が行き届いている。(2)機器を利用するときだけ電動機等が作動するし、なおかつ利用者がついている」

JAA独自の電取登録制については、次の2点で見解を統一した。つまり(1)同一型式認可番号による二社以上の製品登録を受理する、(2)登録届は一機種（商品）一件を原則にしているが、中型機械などで「上物が簡単に交換のできる機種は商品名別に登録しなくともよい」となった。この結果一月十八日までの登録状況は次のとおりとなった。

㈱ホープ＝〒91・九件、宝化学㈲＝〒91・二件、アイピーエム㈱＝〒95・五件（以上十一月受理分）。任天堂レジャーシステム㈱＝〒91・五件、〒94・一件、〒95・三件、㈱タイトー＝〒91・八件、〒95・三件、昭和遊園機械㈱＝〒91・四件、㈱ジャトレ＝〒91・五件、㈱ナムコ＝〒91・八件、㈱三共＝〒91・五件、加藤鈑金工業＝〒91・八件（以上十二月受理分）㈱タイトー＝〒91・四件、〒95・一件（以上一月受理分）。

会員数150社に迫る

会員入会については次の二社の加入が認められた。①インターナショナル・コインマシーン＝東京都港区白金台三の十四の四、LBビル、☎四四七―六八五一、松本一郎社長、②久保製作所＝大阪府八尾市泉町一の八十三の一、☎（〇七二九）九八―一八七一、久保幸造社長。この結果会員数百四十八社となった。

上の写真は第34回JAA理事会のようす

役員改選「立候補者」決まる

全日本遊園協会（JAA）では二度にわたる役員立候補を受付けたが、このほど締切り、会員に次のとおり公表した。

なお、役員とはこの場合理事と監事（各部会一名を予定）を合せたもので、関西支部長（理事でありかつ副会長）一名を別に予定したうえでの役員改選となり、なお専務理事については具体的な予定はないようである。

アミューズメントマシン部会（役員定数十名）

㈱ホープ＝取締役社長小野定良氏。
加藤鈑金工業＝代表者加藤繁一氏。
日本娯楽機㈱＝代表取締役遠藤嘉一氏。
㈱三共＝取締役社長伊東芳雄氏。
㈱セガ・エンタープライゼス＝代表取締役社長D・ローゼン氏。
㈲ヴィ・アンド・ヴィ貿易＝代表取締役H・ビレンスキー氏。
三共音機㈱＝代表取締役今井智氏。
㈱ジャトレ＝代表取締役竹内清一氏。
任天堂レジャーシステム㈱＝取締役営業部長駒井徳造氏。
㈱エスコ貿易＝代表取締役中山隼雄氏。
㈱タイトー＝常務取締役中西昭雄氏。
㈱関西精機製作所＝常務取締役青井峰男氏。
㈱ナムコ＝代表取締役中村雅哉氏。

オペレーター部会（役員定数七名）

㈱マル三商会＝代表取締役副社長井上昭男氏。
㈱シグマ＝代表取締役真鍋勝紀氏。
㈱友栄＝代表取締役内田博氏。
昭和遊園機械㈱＝代表取締役小島幸也氏。
㈱日高商会＝代表取締役高畑吉秀氏。
アイピーエム㈱＝代表取締役辻本憲三氏。
西日本ドリーム産業㈱＝代表取締役社長桝保氏。

遊園施設部会（役員定数六名）

明昌特殊産業㈱＝代表取締役岡本昌明氏。
関西娯楽㈱＝代表取締役土井照子氏。
三精輸送機㈱＝代表取締役副社長小島政吉氏。
泉陽興業㈱＝取締役社長山田三郎氏。
東洋娯楽機㈱＝取締役社長山田俊夫氏。
大倉産業㈱＝代表取締役大倉治氏。

7月後楽園で開始、パラシュートと
ザ・ループ
ミゼッティ工業と川鉄商事が導入

㈱後楽園スタジアム（本社東京都文京区）では二月六日、後楽園遊園地に宙返りコースター「ブーメラン」とパラシュートタワー「スカイフラワー」の二機種を七月から運営開始することを発表した。

「ブーメラン」は米国アロー・デベロップメント社（本社カルフォルニア州マウンテン・ビュー）製の「ループ」で、極東での総代理店であるミゼッティ工業㈱（本社東京都小平市）が導入するもの。同機は同一軌道を往路は前向きに、帰路は後向きに垂直に宙返りを行なうもので、コークスクリューとはコース設定、スピード加速方法などで全く異なる機種。すでにキングアイランドなど米国で実績をあげている。

他方「スカイフラワー」はスイスのインタミンAG社（本社チューリッヒ）製の「パラシュート・タワー」で、川鉄商事㈱（本社東京都港区）が初めて日本に導入するもの。パラシュートで見る景観と降りるスリルが味わえるもので、すでにナッツ・ベリーファームなど米国で実績をあげている。上昇は地上七十㍍まで毎秒四㍍で上がり、パラシュートを広げたまま毎秒七・五㍍の速度で急降下する。

いずれの機種も欧米で人気があり、オリジナル機として日本で初めて設置されることになり、注目されるところである。

上は後楽園遊園地での７月完成予想図、下の写真は銀座ソニービル前のデモンストレーションのようす

ソニービル前でPR

後楽園ではこの画期的な試みについて、二月上旬、東京銀座のソニービル角に「ループ」の実物見本の車両を展示、両機の内容をキャンペーンし、道行く人を驚かせた。

ことに最近はヤング層を中心に、宙返りコースターについての関心が高まっている折から、東京の中心地でのデモンストレーションは大きな反響を呼んだようである。

なお輸入もの宙返りコースターは、ミゼッティ工業が二年前から日本に導入しているほか、三精輸送機㈱（本社大阪府吹田市）が西独シュワルツコフ社の「シャトルループ」を導入し、横浜ドリームランドで三月二十日に運転が開始される予定になっている。

ジュークボックスによる ベストヒット10（セガ社提供）

順位	曲名	レーベル	演奏者
1	チャンピオン	エキスプレス	アリス
2	いい日旅立ち	CBSソニー	山口百恵
3	ガンダーラ	コロムビア	ゴダイゴ
4	夢一夜	パナム	南こうせつ
5	性（サガ）	アードバーク	ツイスト
6	マスカレード	コロムビア	庄野真代
7	夢想花	アードバーク	円広志
8	カメレオン・アーミー	ビクター	ピンクレディー
9	気分しだいで責めないで	インビテイション	サザンオールスターズ
10	季節の中で	F	松山千春

全日本地区：1月21日～2月3日の2週間

フジエンター倒産

フジ・エンタープライズ㈱（本社東京都大田区東雪ケ谷、山田正晃社長）が一月二十日、二月五日で不渡りを出した。

同社は昭和四十八年五月に倒産した㈱ブロンディ（浦上徳三社長）の第 … 設立され、浦上会長のもと各種メダルゲーム機、TVゲーム機をフジプランドで製造、販売してき … 模様となっていた。負債総額は約五億五千万円と伝えられている。

なお同社のかつてのヒット機「ハーネス・デラックス」、「VTRレース」、「神風」は有名。昨年春の「マジックボックス」は致命傷となった …

2年後の「ポートピア'81」
大遊園地を企画

神戸市は二年後にポートアイランドを舞台にして、「新しい〝海の文化都市〟の創造」のテーマで博覧会「ポートピア'81」を開くことになっているが、その一部にレジャーランドが予定されそれに阪急電鉄のプランが生かされることになった。

レジャーランドはポートアイランドの南端の南公園の一角約四・七ヘクタールに予定され、内容は外国製の大型遊園機械による本格的遊園地となっている。その詳細は明らかではないが、宙返りコースターをメインに、高さ六十三㍍という大観覧車などで構成され、子どもだけで … めるものをめざしているとのことである。

単にスリルを追うのでなく、総合的に人間が楽しめるものをめざしている点で、同博覧会のもつ未来志向と、すぐれた未来型大型遊園機械の意味が一致すると見られている。

AM案内

★尋ね人

49年ごろ大阪から岡山にゲーム機をリースしていた通称成田道夫（進光電社・年齢30歳位・緑色ローレル）、心当りの方御一報下さい。お礼いたします。☎（0862）53・…

第2回カラオケ大賞
東日本大会から開始
ジャトレ

㈱ジャトレ（本社＝東京都新宿区西新宿二の六の一、新宿住友ビル。☎三四八―六五九一、竹内清一社長）では「第二回日本カラオケ歌謡大賞」を進行させているが、二月十二日、東京の帝国ホテルにて「東日本大会」を華々しく開催し、全国大会へ本格的に進めた。

東日本大会は北海道から甲信越までの地域を対象としたもので各地から予選通過者百二十五名が出場、今年度の大賞めざして熱演した。なおこの催しにはテレビ朝日、週刊平凡が協賛し、関光夫審査委員長のもと審査にのぞんだ。

その結果、金子さとるさんが「酒と涙と男と女」を歌って一位に入賞し、賞金十万円を手にしたほか、計二十五名が全国大会へ進むことになった。二位以下次のとおり。

二位＝根本由起子「命かれても」、三位＝三沢清美「北の宿から」、特別賞＝坂本弘二「雪が降る」。

なお全国大会は〝プロ歌手でも容易に上がれない〟日劇のステージで、三月十五日に行なわれる予定。

上はカラオケ大賞東日本大会にて

日曜特バン(TBS)で大型特集
ポーラ野沢が次々と米国のコースターに挑戦

TBS系の特集番組「日曜特バン」で一月十四日夜八時から「飛ぶ！落ちる！恐怖のマシン・最新アメリカンジェットコースター」と題する一時間番組が放映され、全国のお茶の間を驚かせた。

これは先ほどの雑誌ポパイの延長上に企画されたもので、新記録づくめの人気ある米国のローラーコースターを総括的にとりあげたもので、ポーラ野沢がレポーターとなって登場、各地の有名なローラーコースターに次々と挑戦するというもの。

ポーラ野沢らが紹介したのは次の通り。ナッツ・ベリーファーム（カルフォルニア州）の「モンテズマ・リベンジ」、ザ・オールド・カントリー（ヴァージニア州）の「ロック・ネス・モンスター」、シックス・フラッグス・オーバー・ジョージア（ジョージア州）の「グレート・アメリカン・スクリームマシン」、キングス・ドミニオン（ヴァージニア州）の「レベル・イエル」、アストロ・ワールド（テキサス州）の「テキサス・サイクロン」、そしてサンタクルス・ビーチボードウォーク（カルフォルニア州）など。

またアロー社を訪れ、同社の考え方や最新機種「サスペンディッド・ローラーコースター」を紹介して注目されている。

写真は同番組から（下はポーラ野沢）

論潮
大人と子ども

和歌山県の条例、兵庫県での運動をそれぞれ見た場合、青少年とメダルの問題は業界自主規制である「メダルゲーム場運営基準」といくぶん意味あいが違う部分がある。賢明な読者にはすでにおわかりのことと思うが、運営基準においては必らずしも未成年者の立入りを禁じていない、という点である。

運営基準では、「保護者の同伴のない」場合には立入りを禁じ、同伴があろうがなかろうがいずれにせよ未成年者にはメダルゲームをさせない、としている。結果としては同じことで、未成年者にはメダルゲームをさせないわけだから同じようだが、「保護者の同伴」があれば立入りができるというのと、それでもできないというのは、いずれにせよ差がある。

私たちの業界では、ルールというものの考え方についてはあまり強くなく、しばしば混乱することがあるけれど、これらの差はどこにあるかと考えることは、そんなに無意味ではないと思われる。

つまり、それほどまでになぜ未成年者にメダルゲームを禁じているのかということを、業界の多くの人がわかっていないからである。

今少し不正確な表現をしたが、もっと正確に言えば、なぜ未成年者にメダルゲームをさせてはならないか、ということである。大人ですら制限された範囲内でしか（例えば公営ギャンブル）できないトバクを、子どもの世界に解くことは、およそ大人の資格なしと言うべきであろう。子どもの環境は大人が守らなくてだれが守ると言うのであろうか。

今年は「国際児童年」であり、私たちは何かと考え直すいい機会ではあるが、一昨年この業界を吹き荒れた〝チビッコギャンブル〟（つまり業界の多くの人がそれに手を貸したわけだ）に、さほどキキメのある発言を耳にすることが少なかったのは残念であった。しかし駄目なものは駄目であり、良識ある者が結局は残るのである。それが人間社会の現実なのである。

ユニバーサル
海外に拠点
ロサンゼルスとロンドンで

㈱ユニバーサル（本社栃木県小山市、岡田和生社長）では、昨年十一月のAMOAエキスポへの出展を機に海外での拠点づくりを進めてきているが、このほど米国とイギリスに海外出張所を設置することが判明した。

米国は現地法人ユニバーサルUSA・INCを設立、カルフォルニア州ロサンゼルスに拠点を持ち、イギリスではロンドンに拠点を設ける予定になっているが、細部については同社は公表を差しひかえている。

社名変更

東京直販㈱（旧・㈱オオカワ）＝東京都豊島区東池袋二の十三の十一、第二今井ビル、☎九八一―一五九一。

新会社設立

東京リース㈱＝東京都渋谷区円山町二十の一、福島ビル、☎四七六―一四二九、内山永弘社長。

自動販売機の普及台数 377万台に達す

日本自動販売機工業会調べ

飲料自販伸長続く すでに社会に定着

日本自動販売機工業会（本部＝東京都港区西新橋三の六の三、芝ビル、☎四三一―七四四三）ではこのほど、昭和五十三年十二月末現在での自動販売機の普及台数などの調査結果を発表した。

これによると各種自動販売機の普及台数は三百七十六万九千九百五十台となり、またこれらの各種自動販売機によって売られた中身商品、サービスの年間売上げ金額（自販金額）は二兆二千三百八十一億六千十万円を記録し、国民一人当りの年間自販消費金額は、昨年より二千百円上回る一万九千四百五十円に達した。

まず普及台数を見ると昨年より一一・二%増となり、十年前にくらべると約五・三倍という伸長ぶりが注目され、これを種類別でみると昨年比で飲料自販機が一九・六%、その他自販機が一二・八%と増加を示しているが切符自販機はほとんど増加していない。

この傾向は中身商品自販についても現われており、一台当りの年間自販金額は昨年より九千八百円増加し五十九万三千六百八十円と増加しているが、その内容において飲料自販機が前年まで圧倒的シェアを誇っていた切符自販機を抜き第一位となっている。

これをさらに自販の中身商品の伸び率としてみると、清涼飲料が二九・○%増で最も著しく、ついでコーヒー・ココア二五・五%増、たばこ二四・二%増、弁当・インスタントめん二〇・二%増となっているが、社会面でいろいろ問題となった新聞雑誌については逆に二・一%の減少となっている。

すでに国民社会の中に定着している自動販売機だけに、その役割も重いと言えるが、実際の運営管理面まで含めると従来それほど事故がなかったわけでもない。同工業会のすぐれている点は、さまざまな課題に正面から取組んでいることで、こうした毎年の調査、統計を積み重ねていることは大いに評価できると言えよう。当AM業界にとっても参考になることであり、逆に従来なぜできなかったかが問われるところである。

普及台数の推移

（万台）

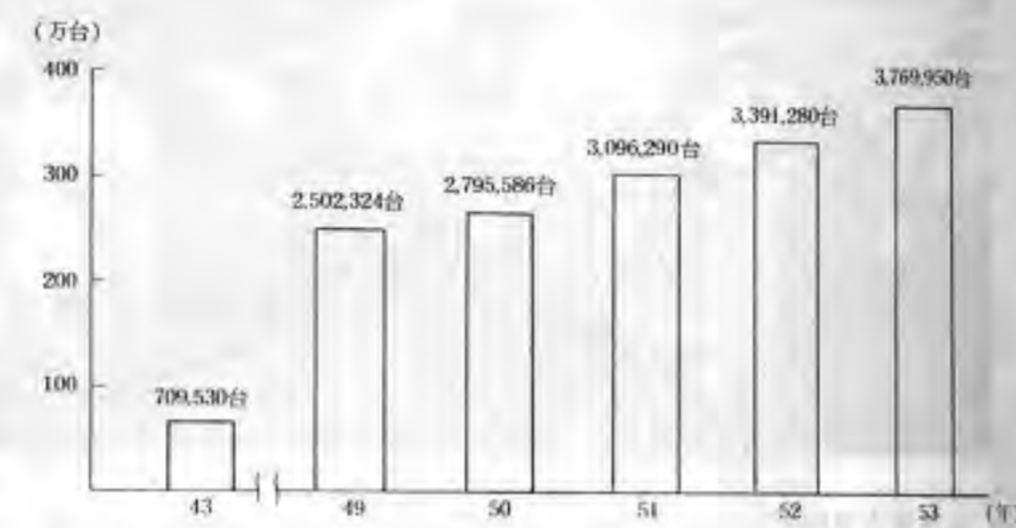
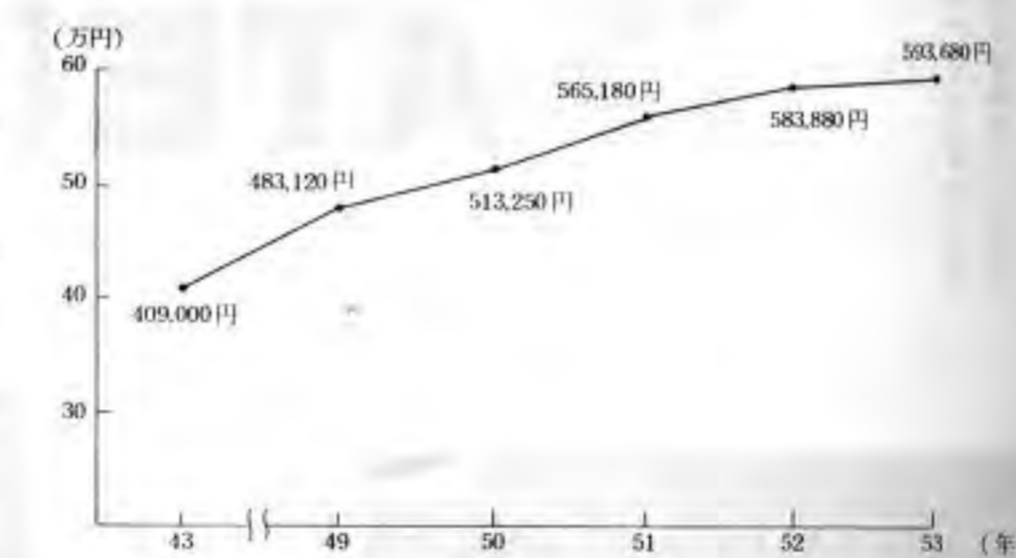
年	43	49	50	51	52	53
台数	709,530台	2,502,324台	2,795,580台	3,096,290台	3,391,280台	3,769,950台

1台当りの年間自販金額の推移

機種別普及状況

（昭和53年12月末現在）

総台数 3,769,950台

- 飲料自販機 42.3%
  - 清涼飲料 32.5%
  - 牛乳 2.5%
  - コーヒー・ココア 3.4%
  - 酒・ビール 3.9%
- 食品自販機 5.7%
  - ピーナツ・ガム他 3.5%
  - パン・ケーキ・おつまみ めん類・アイスクリーム 氷他 2.2%
- たばこ自販機 7.3%
- 切符自販機 0.9%
  - 乗車券 0.5%
  - その他券類 0.4%
- その他自販機 18.2%
  - チリ紙・カミソリ等日用品雑貨 4.0%
  - 生理・産制用品 2.4%
  - 切手 おみくじ 玩具 乾電池他 11.3%
  - 新聞雑誌 0.5%
- 自動サービス機 25.6%
  - 両替機 1.6%
  - コインロッカー パーキングメーター コインテレビ他 24.0%

自販金額の構成比

種類＼年	53年	52年
飲料	37.2%	33.6%
切符	36.3%	40.7%
たばこ	12.8%	11.7%
日用品その他	6.0%	6.0%
自動サービス機	3.9%	4.3%
食品	3.8%	3.7%

★ATE'79★ATE'79★ATE'79★ATE'79★ATE'79★ATE'79★

問題は品質のよしあしだ

後発のＴＶゲーム機メーカーの勢いにもめげず、独走姿勢をゆるめないのが米国アタリ社であるが、発表した新製品のうちこれは潜水艦ＴＶゲーム「サブズ」。写真右のプレイヤー画面の中の円内で、見えない敵艦（これがコンピューターだ）相手に戦いをくり広げる。

定評あるマネープッシャー機メーカー、アルフレッド・クロムトン社は毎年着実にその成果を披露して話題をまいているが、今回の新製品は「スプラッシュ・ダウン」八人用と、「グランド・キャニオン」二人用。これらの製品の肝心な点は、いかなる条件の下にあっても安定したプレイを可能にするかどうかであり、その点最も優れたマシンと認められ米国にも輸出しているほど。

お馴染みブライアン社の小間にて。これらのゲーム機は電気を一切使用せず、きわめて堅牢な造りとなっている。英国らしいお堅いメーカー姿勢と言えよう。

複数でできるメダルゲーム機は数多く考案され、このウィタカー社のシリーズも出品されているが、クロムトンタイプと比べるとまだ未完成という印象だ。

マネープッシャー型のゲーム機は、クロムトン社以外にも後発メーカーがいくつか手がけており、これはストリート社の「バッカニア」4人用。品質はあまり良くない。

★ATE'79★ATE'79★ATE'79★ATE'79★ATE'79★ATE'79★

会場入口付近よりみたロンドンコインの小間。角に乗物ゲーム機「モトクロス」があり子どもが乗っている奥で風営のスロットが並んでいる。

テレビでお馴染のフレッド家族が電話で話をしてくれる「キャメル・ファンマシン」。ゲーム場の装飾効果が期待できる（キノコの屋根の下からライトも）。

写真特集 ATEにみるAMマシン

（前号のつづき）

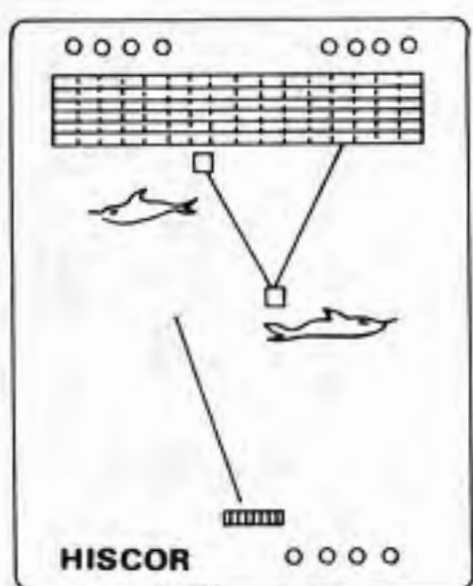
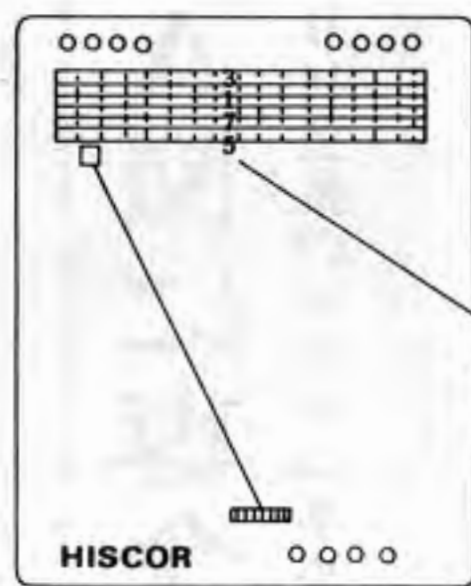
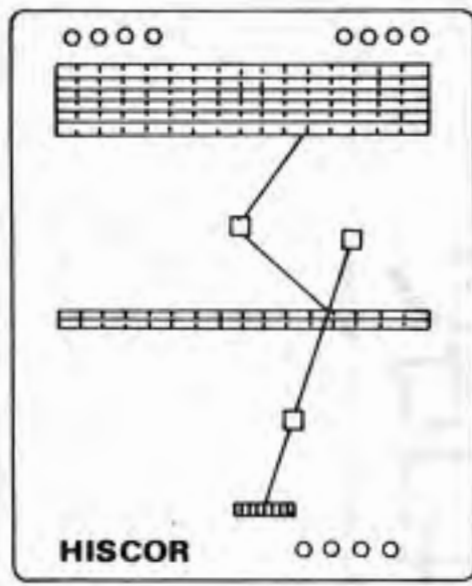
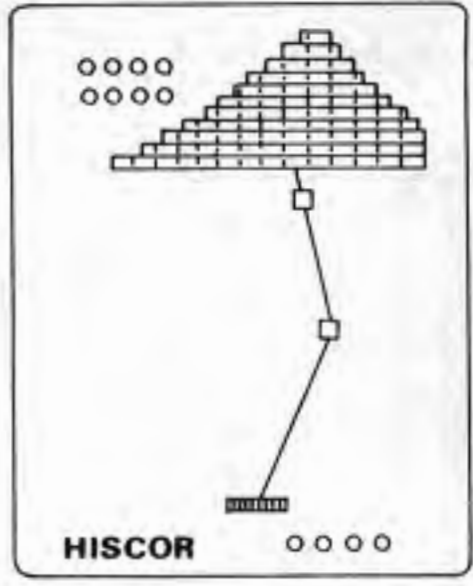
ザッカリア（イタリア）製フリッパー。左はしの電子回路4P「フォーチュン・ワールド」などはかなり本格的なもの。

リセル社ビンゴ「スペースゲーム」のプレイフィールド。カードの組合せは一カード、タテ五とヨコ五の二十五。それぞれタテ、ヨコに三つ以上並ぶとスコアーが上っていく仕組みになっている。こうしてみると簡単なビンゴなら、それこそ簡単にできるわけなのだ。

リセル社（スペイン）の電子回路ピンボール。右から2つめは簡単なビンゴゲーム「スペースゲーム」。すべて同一パターンの電子回路。

新発売❢ マックス4in1 フォーインワン

■特　長
100円投入後ワンタッチで4ゲームのうちの1つが選べます。
リプレーになったらあなたへ占いをプレゼントします。（カタカナで画面に数秒表示）

¥450,000

（1）ジョーズ
上方と下方にジョーズが出る。ボールが当たると尾を振り、その回数だけ点が上がる。

（2）ムーンサルト
各ブロックの点数が異なり、下段が必らずしもボールスピードは遅くはない。油断大敵、ボールスピードの変化が面白い。

（3）アプローチ
5ボール目を打ち返した時、中程に2列のバリヤ（ブロック）が出現、ボールがサンドイッチでブロックを崩す。

（4）マウントフジ
ブロックが富士山状に現われる。左端から崩すのが常道。返球がむずかしい。

中部センター　〒462 名古屋市北区辻本通1－10　TEL.（052）914－1728

ニュー・ゲームマシン 絶賛発売中!!

※宇宙戦争ゲーム各社取扱っております

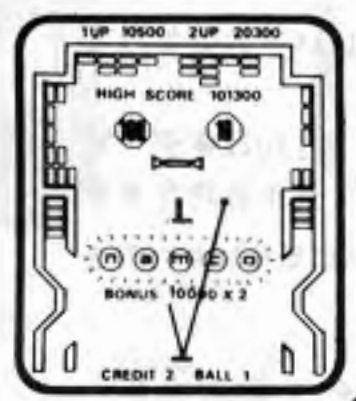
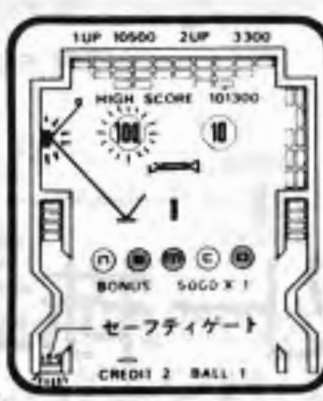
スペース・ストレンジャー
宇宙戦争ゲーム。自軍の要塞を撃つと50点減点されます。UFOが途中でもどったり止ったりします。
（レバー操作）

スペース・フィーバー

プレイヤー自身がお好みの三種類のゲームを選択できます。
宇宙戦争ゲーム（レバー操作）

スペース・キング
宇宙戦争ゲーム（レバー操作）

テーブル「ジー・ビー」

「ジービー」が魔法の箱になりました。おもしろさ、そっくりそのままテーブルの中へ…。

ドラマのあるゲーム「ジー・ビー」
テレビゲームの常識を大きく越えたマシン「ジービー」。発売以来、多くの熱い視線を浴びています。新しい感覚で無限のおもしろさを追求してください。

スーパー・ブレイク・アウト ブレイク・アウトの決定版!!
ブレイクアウトの着想を3つのゲームにふくらませました。
2つのパドルで2個のボールをコントロール……
次から次へとブロックが押し寄せてきます……
まどの中のボールを外に出すと何かが起こる……
●テーブル版、トリプルブレイクもあります。

テーカン

レジャー・システム・クリエイター ●本　社／ショールーム　東京都墨田区吾妻橋2-1-13 〒130 ☎（03）624-3101㈹　●名古屋営業所　名古屋市中村区下笹島町11-2 住友生命名古屋ビル21F　〒450 ☎（052）583-0891～2

メダルゲーム場運営基準

全日本遊園協会

本運営基準でいうメダルゲーム場とは、メダルを使用して遊戯を行ない、その遊戯の結果がメダルで還元されるようなシステムを採用した営業形態のゲーム場をいう。メダルゲーム場の運営に当っては、関係官庁等の指導を尊重すると共に、少くとも次に挙げる各項目を厳守しなければならない。

1　賭博行為の禁止
Ⓐ取得メダルの財物への交換など賭博行為と看做される行為は一切しない。
Ⓑ宣伝文言、店名についても賭博行為を連想するようなものを採用しないなど、賭博を未然に防止しなければならない。

2　取得メダルの預かりの規制
取得メダルに対して「預かり証」は発行してはならない。

3　18歳未満の者の入場制限
Ⓐ保護者の同伴のない18歳未満の者に対しては、ゲーム場内に客として立入らせてはならず、またゲームをさせてはならない。
Ⓑ午後11時以降は、18歳未満の者のゲーム場内への立入りを一切禁止する。

4　偽貨対策としての使用メダルの基準
ゲーム場で使用するメダルは、直径30㎜以上とするか、または強磁性体の材質を使用しなければならない。

5　店内照度の基準
店内照度は、床面で10ルックス以下にならないように配慮すること。

6　営業時間の基準
営業時間は、休日の前日を除き、日出時より午後12時までとすること。

7　ゲーム機の再販規制
ゲーム機の再販の際は、必ず取引のどちらか一方が古物商の営業許可を得ていなければならない。

8　営業規模の基準
一つのゲーム場に設置するゲーム機等の最低規模を20台とすること。

9　開業届出書類の提出
新たにメダルゲーム場を開店する場合は、別紙様式により、所轄警察署に届出をするものとする。

10　規制項目の掲示
上記、1のⒶ、2、3のⒶⒷに関しては、ゲーム場で客が最も見やすいところへ掲示しておくこと。

メダルゲーム場開設届

警察署長 殿

メダル・ゲーム場開設届

このたび、メダル・ゲーム場を開設しますので、下記の通りお届け致します。

昭和　年　月　日

届出人 住所

氏名　印

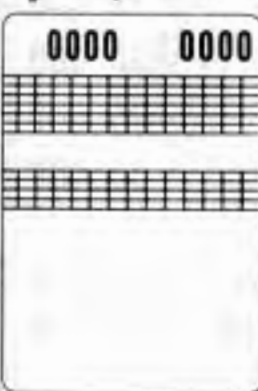
TABLE SPACE MICON-KIT

スペース・マイコンキット

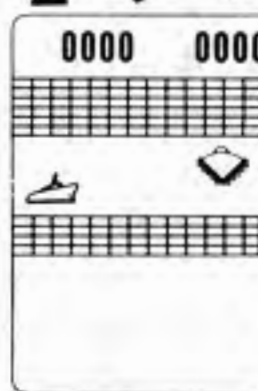
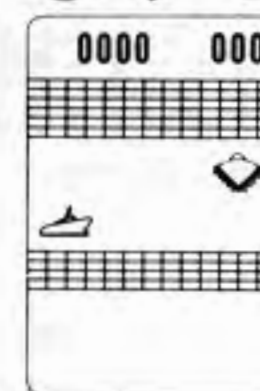
本格的なマイクロコンピューターを採用!!

ブロック突入のスリルが2度楽しめる!!

■特徴
●従来のマイコンブロックからさらに遊びを多くとり入れ面白くなりました。
●ブロックは上列6段、下列4段の2群あり、この間にボールを入れると面白いほど得点があがります。
●ブロックを全部消すとまたブロックが現われますが、そのさい（2パターンめから）、下列のブロックは前回より2段下がっています。
さらに全部消すとさらに2段下がり、これ以下には下がりません。
●ブロックの間に円盤（上）と戦艦（下）が左右から一方通行で登場します。当てると円盤が5点、戦艦が10点。
●とくに円盤は当たると停止します。次の円盤がきて連れて画面の外へもっていきますが、この間にさらにその円盤を当てるとこれも止ってしまいます。

1パターン

2パターン

3パターン

新製品

￥95－1621

※㈱タイトーによる製造許諾品「T.T.スペースインベーダー」発売中

㈱新日本企画　東大阪市下小阪129番1号　楠本ビル4F　☎（06）787-2051㈹

海外の話題

国際化したアミューズメントニュース
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

ウィリアムズ氏、スターン社へ

フリッパー・ピンボールの父と呼ばれる、かの有名なハリー・ウィリアムズ氏がこのほど、スターン社（本社シカゴ、ゲーリー・スターン社長）に入り同社フリッパーのフィーチャーデザインで協力することになった。

同氏の作業は同社の筆頭副社長サム・スターン氏と共にすることになるが、両名のこの業界での経験というと軽く百年に達するもので、相当強力なコンビになるものと見られている。

ウィリアムズ氏は一九二九年にピンボールに着手して以来数多くの貢献をピンボール分野に対ししてきている。その間の同氏の歩みはめまぐるしいほどだが、パシフィック・アミューズメント社、ロックオーラ社、エギジビット社、バリー社とそれぞれのメーカーに貢献したあと一九四一年にユナイト社を作り、四三年にウィリアムズ社を設立した。そして四六年にサム・スターン氏がウィリアムズ社の共同経営者になり、五九年には買いとってしまうが、六四年になるとこれをシーバーグ社に売却してしまう。しばらくはウィリアムズ社に残ったスターン氏はその後バリー社の筆頭副社長、シーバーグ社の社長を勤めたあと再び独立し、シカゴ・コイン社を買収、スターン社と名を変えて今日に至っている。この間、ウィリアムズ氏はカリフォルニア州に戻っていたけれども、再びスターン氏とコンビを組むことになったわけである。

両名とも業界に対する貢献の度合は大きく、ウィリアムズ氏は「ティルト」機構を開発しているし、スターン氏も「ドロップターゲット」を考案している。こうした新機軸の開発に余念がないだけに、両名の今後の活躍が注目されるところである。

Bally's
Aladdin's Castle

バリー社は全国チェーンのゲーム場「アラジンキャッスル」を全米で展開しているが、すでに120軒もできたとのこと。写真はバリー社の雑誌用広告の中からピックアップした。

飲食AMに専念
もとアタリ社会長のブッシュネル氏

この欄で三回連続して話題になる、もとアタリ社会長ブッシュネル氏であるが、結局アタリ社を去って「ピザ・タイム・シアター」に専念していることがわかった。

「ピザ・タイム・シアター」（本部＝カリフォルニア州マウンテンビュー）は、一九七七年六月、カリフォルニア州サンホセで第一号店を開設した、ゲームとファーストフードの組合せチェーン店であり（本紙でも第76号で既報）、アタリ社による直営という形でスタートした。それを七八年六月にブッシュネル氏がアタリ社から買いとり、いまなお持っているわけで、氏自身会長の地位にある。なお社長は総支配人を兼ねたランドラム氏。

同チェーンの特色は、ファーストフード産業にアミューズメントを組合わせたところにあり、親子連れの客に本格的な遊びと楽しみを容易に提供できるものとして注目されてきた。現在同チェーンはサンホセに二店しかないが、フランチャイズ方式で増やしていく方針であり一九八〇年までには千店まで増やす、とブッシュネル氏は語っている。

「私たちはかつてディズニー氏がやったことをしているわけだ。ディズニーがミッキーを国民に提供したように、ピザ・タイム・シアターはキャラクターを持って国民に親しまれるようになる。コンピューター制御された軽食コーナーとそれを囲むメダル式のアーケードゲーム機が中心になるだけでなく、いつでも上演しているショーやキャラクターが加わる。こうして米国の十八歳から四十歳までのだれもが楽しめるチェーン店ができるわけなのだ」とブッシュネル氏は語っている。

シカゴは冬も大変
異常寒波で業務活動も一時停止

暖冬の日本では信じられないかも知れないが、欧州では十五年ぶりの寒波でさまざまな事件が起り、それが米国にも“伝染”して各方面に影響を与えている。

米国中西部とくにシカゴを襲った寒波はすさまじく、十二インチ積った雪の上を二十インチのブリザードが吹き荒れ、一月十六日にはカーター大統領はイリノイ州北部を災害指定地域に指定、事態は深刻さを増した。

ゲーム機メーカーなどシカゴ周辺の業者はモロに影響を受け、製造、配送、販売、オペレーションの各方面にわたって業務停止を数日間余儀なくされたほど。とくに現在大ヒット中の「プレイボーイ（バリー）」や「スペース・インベーダー（ミドウェイ）」などについては大変な予定変更だと業者仲間では頭をかかえていると伝えられている。

タテ型
ジービー　ナムコ
ニュー感覚。
人気沸騰中。

タテ型
キャッスルテイク　三共
城をくずすと電子音とともに燃える。

タテ型
キャスリング　セガ社
目ざすはキング、城兵の厚い壁をぶち破れ

豊かな遊び　多様化するスキル

タテ型
サブマリン　ナムコ
海戦のスリル三段がまえの敵艦隊
命中ドドーン
燃える炎

シックスミリオン ダラーマン(6P)　バリー

タテ型
スペースストレンジャー　豊栄産業
ＵＦＯの攻撃に電子銃挑戦。
スリルある本格派ゲームマシン。

— TOTAL LEISURE SUPPLIER —
ESCO TRADING CO.,INC.
株式会社エスコ貿易

本　　社　〒108 東京都港区三田３－５－16　☎03(455)6511(代)
大阪エスコ　〒556 大阪市浪速区元町４－３３５　☎06(647)4455
品川工場　〒140 東京都品川区東品川１－32－15　☎03(472)6405～6
（コーショービル３Ｆ）

テーブル
スーパー・スペースストレンジャー　豊栄産業

テーブル
スペース・ファイター　データイースト

★フレッシュなゲーム内容です。

◎特　徴
- 迫力ある宇宙戦争テレビゲーム
- ミサイル攻撃で侵略者を攻撃 爽快さ抜群です。
- ＵＦＯを撃破すると ボーナスポイントとして得点。

3 in 1 機構
テーブル
スペースフィーバー　Nintendo

２組の侵略者グループが
左右に動き迫って来ます。
少なくなるにつれて
スピードとスリル満点。

ゲームA

ゲームC

白黒、カラー
両画面が
あります。

◎特　徴
- せめて来る異星人に挑戦 スペースストレンジャーに 電子銃で攻撃を交わして 撃ち落し得点を競います。

敵陣形を崩していくと最高得点ポイントです。
攻撃をかわし撃ちまくるスリルに夢中になります。

ゲームB

テーブル
ジービー　ナムコ

◎特　徴
- オリジナルゲームです。 マシンとの対話、魔法の箱。 微妙な心理がゲームに反映します。

テーブル
キャッスルテイク　三共

◎特　徴
- 城をくずしてしまうと電子音と共に 燃えあがるスリルに富んだゲームを 鮮明なカラー映像で楽しめます。

ESCO TRADING CO.,INC.

話題のマシン

ゴットの電子回路「ドラゴン」

タイトーから好調のSR-CL5

スピードレースCL5

(株)タイトー（本社＝東京都千代田区平河町二の五の三、☎二六四－八六一一、コーガン社長）から発売中のTVドライブゲーム機「スピードレースCL5」と、新発売のフリッパー「ドラゴン」。

まず「スピードレースCL5」は最新版スピードレースで、5人までのその日の最高得点が表示される「スーパースピードレース」のDX型。20インチカラーモニターを使用し、シフトレバーとエンジンブレーキによって回転数が変るタコメーターつき。

三千点以上になるとファンファーレが鳴るのもよい。高得点でタイマー延長。スリップゾーンつき。

昨年九月発売で定価は七十四万円。椅子はオプションになっており一万八千円。

次に「ドラゴン」はゴットリーブ社の4P電子回路フリッパー。鮮やかなデザインとオーソドックスなフィーチャーが魅力となっている。

フィールド上部と下部のロールオーバーでAからDまで点灯し、ボーナスが上がる。逆にスプリング（バリ）ターゲットを打つとターゲットの進む分だけ得点し、ボーナスランプが下がる。なおボーナスは五倍まで。

ボーナスランプが六千点までいくと左のエキストラボール点灯、七千点でスペシャル点灯、八千点で右のエキストラボール点灯。また両サイドのトンネルの3まで達するとスピニングターゲットのランプが点灯し、それぞれチャンスとなる。

定価六十四万円。

ドラゴン

キャビティなど三種類

アタリ開発の「スーパーブレイクアウト」

ナムコ

(株)ナムコ（本社＝東京都大田区多摩川二の八の五、☎七五九－二三一一、中村雅哉社長）からTVゲーム機「スーパーブレイクアウト」が発売中である。

これは米国アタリ社製TVゲーム機で、元祖アタリのブレイクアウトを飛躍させ、プレイヤーが三種類のブレイクを選択できるようにしたもの。三種のゲームは次のとおり。

まず「ダブルブレイクアウト」。ゲームスタートとともに二つのパドルと二つのボールが出現、パドルは上、下だが平行して同じ位置にあるため二つのボールを追いかけるスリルが楽しめる。得点は上から二列ずつ7点、5点、3点、1点。なおリプレイ得点の設定は七段階に切替えできる。

「プログレッシブ・ブレイクアウト」では四列のブロックがそれぞれグループをなして下へ降りてくる。得点は5点、3点、1点に。リプレイ得点は七段階切替え。

三つめの「キャビティブレイクアウト」。ブロックの中ほどに空いたところが二ヵ所あり、この中でそれぞれボールが飛びはねている。ブロックを消していき、エキストラボールを解き放つことにより、一度に三個のボールを扱うことができる。得点は「ダブルブロック」と同じだが、三ボールとも扱っている場合は三倍の得点、二ボールでは二倍の得点になる。リプレイ得点の設定は七段階の切替え。

一ゲーム三ボール、五ボール切替。三種類のゲームに合わせ、それぞれの最高得点を表示。自己点検システム内蔵。まさにアタリならではのゲーム機である。

定価五十八万円。

スーパーブレイクアウト

サウンドつき小型乗物「UFO・G」

日娯

日本娯楽機(株)（本社＝東京都港区南青山二の二十二の四、☎四〇二－七三一一、遠藤嘉一社長）から発売中の小型乗物機「UFO」。

可愛らしいUFOで一人用だが、二人乗っても

三月から「UFO」のD

これに伴って同社では

センサ状に動きながら、特殊な電子音「UFOサウンド」を出す。高さ一・〇五㌢、直径一・一五㍍、重さ七五㌔。

定価三十二万円。

さらに宇宙銃が両脇についており、ボタンを押すと宇宙銃音が出る仕掛けになっている。さらにUFOは一定位置で停止されることになった。このDX版は定価三十八万円。

UFO・G

話題のマシン

スペース・アタック!! 新たにTVゲーム機を三点追加したセガ社

スペースアタック

(株)セガ・エンタープライゼス（本社＝東京都大田区羽田一の二の十二、☎七四二－三一七一、ローゼン社長）から新たにTVゲーム機が三種類発売となった。

まず「スペース・アタック」だが、これは「センカン・ヤマト」、「スペース・ファイター」に続く宇宙人侵略ゲームで、前二者のブラウン管が横長だったのが縦長になって、ゲーム内容も一段とひきしまった。

遊び方の特徴としては、宇宙人を全部消すと今度はUFOから攻撃が始まり、これを撃破すると次のパターンが現われるのが最大の特徴。その日の最高得点を三位まで表示。リプレイ、クレジット表示つき。定価五十七万円。

次に「スペース・アタックT4」だが、これは「スペースアタック」のテーブル版。映像は14インチカラーモニターを使用しているため斬新になっている。定価五十四万円。

最後に「ダブルブロック・ゲームスタンド」。これはユニークなボックスに収った「ダブルブロック」ゲーム機。ゲーム内容は「ダブルブロック」と同じで、2人用。相手のブロックを壊していき、ブロックの向うにある相手の陣地に侵入するとゲーム終了というもの。一定得点以上でないと侵入のチャンスが生まれない。

最大の特徴はこのキャビネットで、アップライト型とテーブル型の利用のみを採用し、スペースメリットを図っている。従来日本ではなかった形だけに注目される。16インチカラーモニター使用。

定価五十六万円。

スペース・アタック・T4

ダブルブロック・ゲームスタンド

ストレス解消シリーズ　カッパKO

東洋娯楽

カッパKO

東洋娯楽機(株)（本社＝東京都目黒区八雲一の五の七、☎七一八－六四六一、山田俊夫社長）から「カッパ退治」の全面改良版「カッパKO」がいよいよ発売となった。

音楽に乗って踊るカッパめがけてボールを投げ、当たると「ギャー」と悲鳴をあげるカッパのしぐさが傑作で、当らないと口を開けて笑ったりする。

前回分で玉の出具合であるとか、ゲーム開始時のサインがないとかの問題は全部解消され、メカ的にもデザイン的にも大幅に改良された。

ゲーム時間は六十秒。

定価八十二万円。

スペース マイコンキット

ブロックに巧みなゲーム加える

(株)新日本企画（本社＝東大阪市下小阪一二九番一号、楠本ビル、☎七八七－二〇五一、川崎英吉社長）から発売されているテーブル型TVゲーム機「スペース・マイコンキット」。

これは同社のマイコンシリーズの最新版で、ブロックゲームを基本として次の特徴としたもの。

画面上部に二群のブロックがあり、上が六列のブロック、下が四列のブロックとなっている。従って下のブロックを突き破り、ブロック同士の間に入ると得点がどんどん上がる。

このブロックを全部消すと（一パターンめ）、次のパターンが現われるが、その時下のブロックは前回より二段下がっており、三パターンめではさらに二段下がるが、四パターン以後はそのままの高さとなる。

二パターンめ以後、二群のブロックの間を円盤と戦艦が、左右から一方通行で出てくる。ことに円盤は当てると停止し、仲間の円盤が来てはじめて連れていかれる。その際さらにこの円盤に当てると二つとも停止した状態になり、次々当てるとジュズつなぎになる。

ブロックゲームのよさが飽きないゲーム性にあるとしたら、余計なフィーチャーが加わったことになるかも知れないが、さらに遊びを奥行の点で加えた点が評価されている。

定価二十九万五千円。

スペース・マイコンキット

CC、スターン社ピンボール一覧

（1934年～1978年）

シカゴコイン社

1934年「ショーボート」。

1935年「センセーション」、「ビームライト」。

1936年「キュー」、「スウィート21」、「ジンジャー」、「カジノ」、「ストートエイト」、「トラック・オッズ」、「システム」、「ウィング・ライト」、「ハイ・ロー」。

1937年「ホームラン」、「スフリンク・タイム」、「パスドック」、「チコ・ダービー」、「ダックス」。

1938年「エキスビジション」、「セント・モリッツ」、「アルフス」、「トロフィー」、「マイアミ」。

1939年「メイヤーズ」、「リットル・ダンティ」、「トッパー」、「オーシャンパーク」、「バッカロー」、「ラッキー」、「スポーツ」、「ニッピー」、「オーボーイ」、「コモドール」。

1940年「ボクシー」、「ホームラン」、「ジョリー」、「ヨットクラブ」、「ポロ」、「スカイライン」、「ホックテキシー」、「スポーテスハント」、「オール・アメリカン」、「ストラット・オ・ライナー」。

1941年「スポーツ・パレード」、「ショスナッピー」、「リージョーボート」、「スター・ジョンネール」、「ポアトラクション」、「ピーラ・ウェイ」、「ナス」。

1947年「キーロイ」、「プレイボーイ」、「ゴールドボール」、「ベースボール」、「シー・アイスル」、「パミュータ」。

1948年「カタリーナ」、「トリニダード」、「シャンハイ」、「スピンボール」、「クレイジーボール」、「スリル」、「サリー」、「テンプテーション」、「ホリデー」。

1949年「グラン・アワード」、「メイヤー'49」、「スーパー・ホッケー」、「チャンピオン」、「ゴールデン・グローブス」、「フラットボール」、「タヒチ」、「ピン・ボウラー」。

1950年「ファイティング・アイリッシュ」、「パンチー」。

1951年「プレイボール」、「ザ・シンク」、「ヒットパレード」、「ボンバー」、「キング・ピン」。

1952年「ウィズ・キッド」、「ビッグヒット」。

1956年「フロンティ」、「カプリ」。

1962年「サン・バレー」2P。

1963年「ファイアー・クラッカー」2P、「ブロンコ」2P。

1964年「ロイヤル・フラッシュ」2P、「ムスタング」2P、「サウス・パシフィック」2P。

1965年「フラフラ」2P。

1966年「キッカー」、「フェスティバル」4P。

1967年「ビートニクス」2P、「トウィンキー」2P。

1968年「ガンスモーク」2P、「ステージ・コーチ」4P、「プレイタイム」2P。

1969年「ピラート・ゴールド」、「アストロノート」2P、「ムーン・ショット」4P、「アクション」。

1970年

1972年「ビッグ・フリッパー」2P、「カウボーイ」4P。

1973年「カジノ」4P。

1974年「ヒー・ホー」4P、「リビエラ」4P。

1975年「ドルフィン」2P、「ショータイム」4P、「ハイ・フライヤー」2P、「スカイ・ライダー」4P、「ジン」。

1976年「オリンピックス」2P、「スーパースター」4P、「トップ・テン」2P、「ゴールド・レコード」4P、「レッドバロン」2P、「ブルー・マックス」4P。

「ハリウッド」2P、「サウンド・ステージ」2P、「シネマ」4P、「ジュークボックス」4P。

シカゴコイン社（略してCC）は割合早い頃からピンボールに着手していたことになるが、大戦後から50年代へと力を失なう一方で、フリッパーメーカーとしてはあまり評価されなくなっていた。それが70年代後半になって勢いを盛り返すのだから、実際メーカーのなりゆきというものはわからないものだ。

スターン エレクトロニクス社

1977年「スタンペード」2P、「ローハイド」4P、「テ[illegible]イスコ」2P、「コンボ[illegible]

1978年「スティングレイ」4P、「スターズ」4P、「メモリー・レーン」4[illegible]

[illegible]年にCCはスターン社と名前を変え再スタートしたが、そ[illegible]には電子回路化に入ることを宣言し、意欲新たに機械名も[illegible]ピンボール」と名付け発表した。これ以後またたくうちに4[illegible]電子回路フリッパーを次々と生み出しているが、すでに過去[illegible]CC時代のような三流品とはちがう一流品となっている。

ジュークボックス サタディナイト（土曜の夜）

洋書解説シリーズ

54 生活様式の変化、さらにTVが出現

一九五〇年代中ごろをピークにジュークボックスは行きつくところまでいってしまった、と言われている。

米国国民三百三十人に一台の割合で普及し、シーバーグやロックオーラやワーリッツアーの名は家庭で使われる名前として、すでに親しまれていた。そして全国八千人にのぼるオペレーターが年間七千四百万枚のレコードを消費していた。

それから二十年間、米国民に対する台数の割合は五百三十人に一台にまで落ち込み、減産を強いられるようになり、生産も一〇ないし二〇%にまで落ち込むようになった。海外市場の開拓にもかかわらず、である。それほどまでに国内需要はどんどん停滞していった。

これらの過程でアメリカ人の生活様式が変化したことは前に述べたが、それよりも決定的だったのは他ならぬテレビである。

ワーリッツアー2600。ツイストが流行したころ（1961～62年）のもので、なんともノスタルジックな写真である。

55 テレビ化できないジュークの宿命

シーバーグ社「ディスコティック」（1965年）。同社はつねにモダンなデザインを考案しているが、これはその典型だ。

テレビはアメリカ人にとっても最高の娯楽となり、夜になると何百万人もの人びとを家の中に引きとめてしまった。この勢いたるや、テレビはどこにでも置かれることになり、ジュークボックスのロケーションにも置かれるようになった。

のちにボールゲームのいくつかはテレビゲーム化され、いわば乗りかえることもできたわけだがジュークにとってテレビ化はまず不可能としか語りようがない。ちなみに、テレビとの組み合せを考え出したのに一九四七年（かなり早かったわけだ）ミルズが考案したビデオジュークボックス「パノラマ」がある。これは同機以外にも十数種売り出されたシリーズものであるが、すべて不発に終った。そもそもジュークボックスなるものは、談話や飲食の場でダンスの伴奏をするものであるわけで、人びとを観客に扱った点で完全な間違いを起していたわけだ。

六〇年代に入り、それまでつねに熱烈な支持者層であった若者がジュークボックスから離れていったことは、ジュークの業界をいよいよ立ち直れないものにしてしまった。

56 ついにワーリッツアー社、命運尽く

こういうジュークの衰ろえのうちで最も衝撃的だったのは、一九七三年ワーリッツアー社がジュークボックスから姿を消すことになったことである。米国経済の行き詰りを反映してか、この年同社は一〇五〇を最後にジュークから去ることになった。

この「一〇五〇」は今でも言われることだが、四〇年代の大ヒット機一〇一五をモデルに、最後の「ジュークへの愛」を示したものとなった。

そして以上述べた同社の話には後日談がある。七三年に先のような発表をした同社は、結局"ドイツ・ワーリッツアー社"に引継がれ、今日なお西独のワーリッツアー社から世界中に同社新製品が出荷されていることになる。ちなみに七八年に同社が出荷した新製品は次の五機種である。「ナイアガラ」、「ノフ」、「キャバレー」、「バルチック4」、「バルチック一〇〇」。日本では松下電器貿易㈱がこれらを扱い、W社では毎年ドイツなどで世界のディストリビューターを集めて会合を開いている。

ワーリッツアーのモデル1050（1973年）。

★省力★販売促進★
増収益★売上金管理
続々 ★★★★
新機種登場!!
マルチタイプ

モデルBTC－100C
¥100→¥50×2
¥100→¥10×10
切り換え可能
50円硬貨7,000枚
10円硬貨6,000枚
収容可能

モデルBTC－100M
¥100→メダル
（1枚から～10枚まで）
切り換え可能
25φ サイズメダル
5000枚収容可能

モデルBTC－200M
¥100×2枚→1枚から99枚迄切替自由
¥100×1枚にも可能
両替機としても使用出来ます

ホッパー乱雑投入式、100円硬貨連投可能
高さ550mm×幅330mm×奥行280mm

メダルゲーム場での必需品!

Million Dice Double~Up

ネバダゲーミングコミッションにて認可!!
リノ・ラスベガスのカジノへ続々出荷中!!

● 富士電気製造㈱三重工場にて完全製造
● 一次ゲームの"当り"をさらに大小ゲームで倍々にチャレンジ!!
● 1枚のメダルが最高512枚になるビッグなスリム

世界で最っとも経験のある"アーダック"
千円札両替機

特製アーダック¥1,000紙幣両替機ADC－3000と併用して御使用になれば、売上増加、売上金管理、省力に尚一層の力を発揮いたします。

●メダルゲーム●アーケード●ゲームコーナー●自販機コーナー●ホテル●各種ロケーションなどの強力な販売促進機。

ADC-3000
最もコンパクトサイズ
<高さ462mm×幅408mm×奥行309mm>

H　：30⅝″（778mm）
W　：16″（406mm）
D　：18⅝″（473mm）
Wt　：115Lbs(51.2kgs)
電源：AC100V　50/60Hz
電力：101W
〒91－14645

《遊び方》
1. メダル投入、1枚から5枚迄投入出来ます。
2. 6以下、8以上、7、11、2又は12のボタンいずれか押すとサイコロは自動的に転ります。
3. サイコロの出た目の合計と押したボタンの数が合えば当りです。
4. 当りの場合PAYOUTのボタンを押せば表示の通りの数のメダルが払い出されます。
5. 上記④の払い出しをせずに大(8以下)又は小(6以下)のボタンを押せばバイ、バイの勝負にチャレンジ出来ます。

BONANZA ENTERPRISES, LTD.
ボナンザ　エンタープライゼス　リミテッド
横浜市磯子区新磯子町6－6　TEL 045－753－3951～6

芙蓉通商㈱	札幌	(011)822－9547	西部リース	静岡	(0542)58－1123
㈱エスコ貿易	東京	(03) 455－6511	名古屋ジューク	名古屋	(052)781－6380
ミリオントレーダース	東京	(03) 325－4112	㈱日本商事	大阪	(06) 962－7721
ヒルサイドアミューズメント	横浜	(045)662－0109	コッピイ	川崎	(044)222－7940

J Bally® テーブル型カラーTVゲーム

新製品・第4弾!!

Bally® INVADERS 発売中

日本バーリー社ではこのほど、人気絶頂のインベーダーゲームに独自の開発を加え、最高の技術を結集した日本バーリー・オリジナル商品バーリーインベーダーを、第4弾としてここに発売いたしました。

お知らせ

第3弾で、ご案内のスーパーキングAタイプ（チューリップ）は多数の注文をいただき、納品が遅れましたことを紙上にてお詫び申し上げます。

なお価格等につきましてはご一報下されば早速ご相談させていただきます。

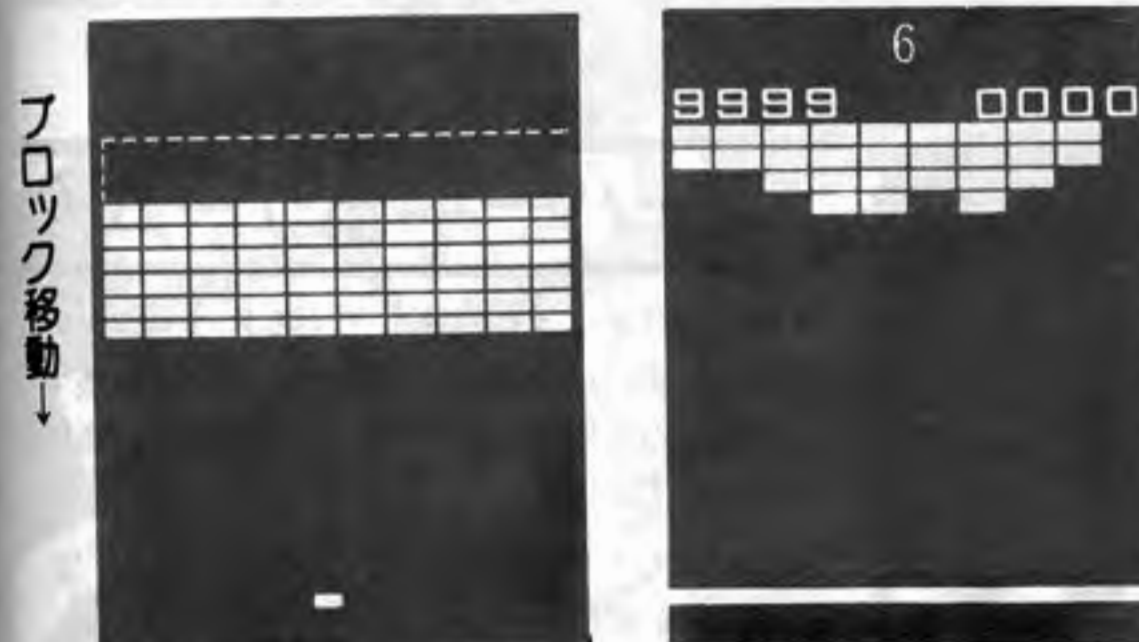
新製品・バーリーインベーダー

日本バーリー電子機器株式会社
JAPAN Bally® ELECTRONICS COMPANY

本社	大阪市阿倍野区旭町1丁目1番10号 〒545 TEL 大阪(06)633－8121 代表
事業本部	大阪市東区南本町4丁目40番地 〒541 南泰ビル5F TEL 大阪(06)253－0151 代表
東京支社	東京都豊島区東池袋3丁目1番地1号私書箱1053 サンシャイン60(12F)東京(03)987-3081代表 〒170
名古屋支社	名古屋市中村区名駅5丁目10番7号 〒450 花車ビル中館3号 TEL名古屋(052)583－1656代表

スペースブロック追加基板....

早くも全国各ロケーションにて絶賛活躍中――
基板を追加するだけでゲーム内容が豊富になります!!

スペースブロックユニット

● ブロックが上から下へと次第に攻めてきます。
● まず1台取り付けてみて下さい。必ず売上げがアップします。

4ケタ表示

● ブロックは無限に表われます。
● 9999点の次は0点より再度始まります。
● スペースブロックとの組合せにより画期的なブロックゲームになります。
● 配線が17本と簡単になりました。

● ブロックゲームはもう古い!?――そんなことはありません。もう一度順序よく考えてみましょう。ブロックゲームが売上げを伸ばしてきたのです。

● マンネリでは売上げ増は図れない!?――手持の機械を改造する方法があります。追加基板の採用で容易に、手持ちブロックゲーム機を斬新で豊富なものにできます。

● 改造の成果は期待できるだろうか!?――もちろんです。私たちは実績を重視します。弊社ロケーションで期待以上の成果が実証されております。

好評の「UFOシリーズ」はすでに生産を終了いたしました。残り約1,000個しかありませんので、お求めはお早い目にどうぞ!!

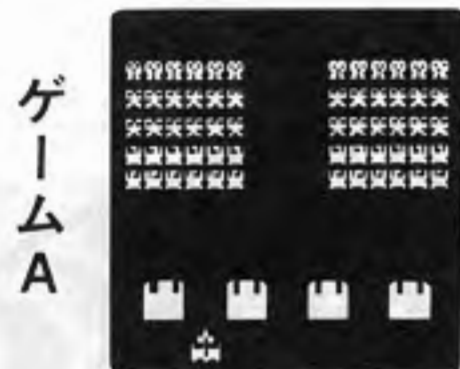
弊社にて各種追加基板の取り付けいたします。お手持ちの基板をお送り下さい。取り付け後の修理も弊社にて行ないます。ブロックゲームの配線図も販売いたしております。マイコン関係などあらゆる電子部品の卸売販売いたします。

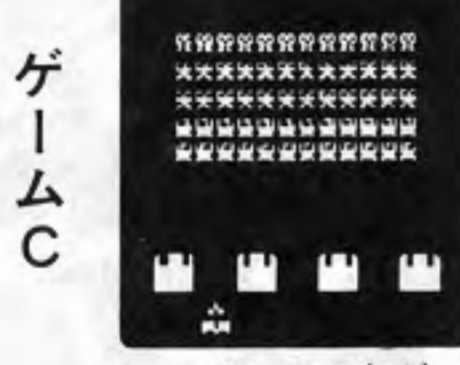
〒661 尼崎市時友シモンデン230-2
電話 (06) 432－2706代

価値あるマシンの供給者として

任天堂製 スペースフィーバー SPACE FEVER

初心者からプロまで熱中する
画期的マシン

新発売

ゲームA
2組の侵略者が左右に移動しながら接近

ゲームB
一列ずつ続々と登場スピードは変化します

ゲームC
オーソドックスなゲーム

プレイヤーが3種類のゲームを選択できる！

■仕　様
寸法　(巾)860×(奥行)560×(高さ)600mm
※なお(高さ)は580～640mmまで調整可能です。
重量　48kg　レーザー砲 3～6台(調整可能)
使用コイン　100円硬貨(1～99枚記憶式)
電源電圧　単相AC100V 50/60Hz
消費電力　53W　▽型式認可済　第95－1545号

お求めはなんでも揃うツムラへ

ブロック フィーバー

3種類のゲーム内容がプレイヤーを満足させます

▽95－1545

テストドライバー

● 走行距離デジタル表示
● 迫力あるエンジン音、スキッド音
● 高得点でタイマー延長

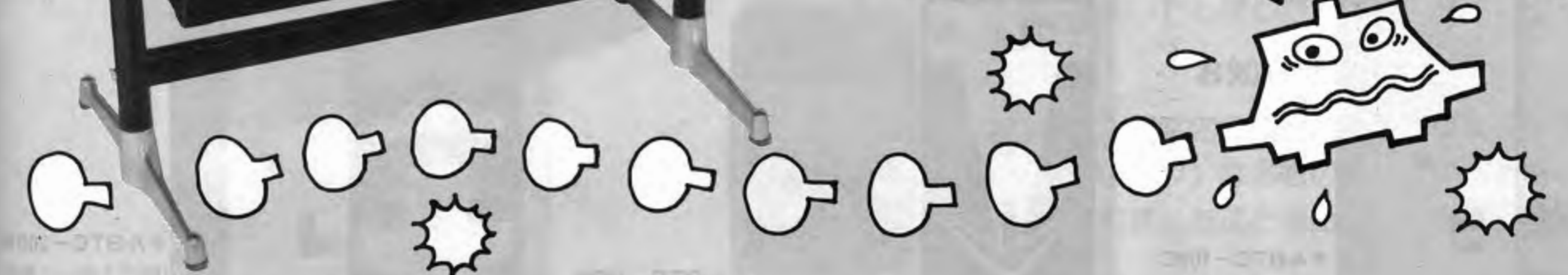
▽94－2048

株式会社 ツムラ　大阪市城東区諏訪2丁目7番3号
〒536 ☎06(969)3531(代)

名古屋ジューク株式会社　〒464 名古屋市千種区鏡ケ池3－6　☎(052)781-6380

白男川修作（もと㈱アムコ、ダックス貿易㈱の社長）は、われわれをはじめ当業界に甚大な被害を与えて目下逃亡中ですが、所在等ご存知の方は上記まで是非ご連絡下さい。業界浄化のためになにとぞご協力下さるようお願い申し上げます。

'79年新機種第一弾

まったく新しいブロックタイプ
コーンベルト新発売!!

■特長
◎ボール数4段切替，3ボール・5ボール・9ボール。 ボールスピード4段切替。
◎4段ラケット，得点8点以上で半分，ボールが上に抜けると¼になります。又，ボールをラケットに16回当てるごとに1段ずつ減っていきます。
◎ブロック全体が常に，1段ずつ左右に移動しています。下から2段ずつ1点3点5点，1パターン512点。
◎UFOは100点ごとに出現します。ブロックの下を左から右にフラッシュしながら移動しボールが当たると得点は200点UPしますがラケットは減少しボールが最高速になります。
◎得点が9999点に達するとゲーム終了となり，リプレー設定スイッチに無関係にリプレーする。

マイナーチェンジ、インベーダーII型

初級からプロ級まで4段ランク

WORLD INVADERS II

新世代のコンピューター
CPU Z-80 使用。世界の注目!!
シャープ最新鋭技術の結晶

■特長
◎宇宙戦争をテーブルに収めた画期的なTVゲームです。
◎リアルな音とミサイルで迫って来るインベーダーをビーム砲で撃破するのは爽快です。
◎時として現われるUFOを攻撃するとミステリーポイントとして得点が加算されます。いつ現われるか気にしながらのゲームはスリル倍増。
◎砲門数の設定をディップスイッチにより，3,4,5,6,門と切替可能です。
◎マイクロプロセッサ使用で故障も少なく耐久性も抜群。
◎ビーム砲サービスの点数をディップスイッチにより1,000・1,500・2,000・2,500点と切替可能です。
◎初級・中級・上級・プロ級，4段ランク切替装置付。
◎得点数も4ケタから5ケタにアップしました。
■仕様
●高さ/600～700mm ●巾/860mm ●奥行/530mm ●重量/40kg ●消費電力/50W ●電圧/100V 50/60Hz

アルファクス株式会社
〒550 大阪市西区北堀江3丁目6-28　☎06(533)2231

連続SF――㊾

希望(のぞみ)の島
―宇宙同時革命の結果―

有田佐市

精神風俗(F)

節度がないと言えば、ヤポンほど節度がない国も珍しかった。

ヤポン人たちもそのことについてはある程度の自覚はしていたようだ。その証拠にこの国では、「一寸先は闇でござんす。古い人間ほど新しいものを欲しがります」という歌が流行したことがある。あるいは、流行歌なんてという人種は人種で、《不確実性の時代》なんて書物、毒にも薬にもならないものであったのだが、ただ口当りがいいという理由だけでそれに多分、《不確実》という節度がない題に惹かれて、先を競うようにして買った人たちが可成の数におよび、《不確実性の時代》を買った人の中の大部分はこれを読まずに何処かに置いたままだったし、終りの数頁と初めの数頁を読んだだけで、そのうち《不確実性の時代》という本の題さえ忘れてしまった良心的な人もいた。もうすこし性質が悪い人もいた。この人たちは本の終りと初めを斜読して「書評」なるものを書き上げて「書評」を書かない所謂一般読者よりも「書評」を書いた自分たちの方が当然《不確実性の時代》の内容についてはよく理解したつもりになっていたりした。

どちらにしても、ヤポン人たちは、自分たちの節度のなさを、《闇》とか《不確家》とかで大いに慰撫するところがあった。

この国では、今までの自分の主義主張とまったく正反対の立場を取らざるを得なくなっても、そのことについて悩む人は寡いようだった。そのことについて責任をとる必要はこの国ではないようである。

「時代が変ったな」

「そう、時代は変るものだな」

ヤポンでも一時囂しかった《実存主義》とか《主体性》は、時代が変ったために河童の川流れではないが多分一寸先か一寸後の闇の中へと流れ去ってしまったようだ。

あくまでも、「時代が変る」のであり、「時代は変る」のであるのがヤポンの特徴であった。「時代を変える」とか「時代が変らされる」ことは滅多なことではこの国では考えられないのだ。

真の意味では羞恥心がはたらいて却却使用出来ないのだが、指導者とよばれる者たちの一種に教師がいて、これは学校で七歳ぐらいから二十二、三歳ぐらいの子供たちと無邪気に戯れて子供たちを励ましていればそれで問題はないのだが、ある時代には無邪気になれるほどの上等の人間が主として経済的な関係で集まらなくなったりして、下等な人間になると、これは反応が鈍くて、話をしなくてもいいのに喋りたがり、そのまた話が要領を得なくて長くなり、話の中途で自分でも何をどういう具合に話をしているか分らなくなり、支離滅裂な話をごまかそうとして下らぬ話が更に長びき、元来無邪気な二十歳前後の子供でさえもその下らなさ加減に邪気を徐徐にではあるが露呈してくる、教師はその邪気に対して素直に無邪気に対応すればそれでよいのだが、下等な人間はここで硬直して、公式主義的形式主義的言辞を藁にもすがりたい心意で弄したりして無邪気な子供たちに敵意を露わにして、挙句の果は、この下等な人間は邪気のある罵詈雑言をその汗を泛べた額の青筋を震わせながら年齢の差を考える余裕も完全に失って、雨霰のように浴びせかける、ここにいたって、もともと、教師に対しては無邪気に生きる勇気への励ましを期待していた生徒たちはまったく正反対の贈り物を投げつけられ、一瞬は戸惑うが、すぐにこれは自分たちの味方ではなくて、味方の仮面をつけた敵であると判断してそれと同時にこの下等な動物を敵として正当に待遇する。

而して教育の一巻が終ることもある。

下等な教師たち

上等な教師や下等な教師が集合して日教組という労働組合を組織していて、ここにも常に《時代が流れていた》

外からみたらナンセンスだが、特に下等な教師にとってはナンセンスどころか真剣に真面目なことであった。

ある日、ストをうつことになる、《日宿直拒否闘争》である。

日直、宿直は元来教師の本務ではなく、この重い負担は本務に対して著しい悪影響を及ぼしているのであって、教師が教師本来の任務を責任をもって全うするためにも、当然日直宿直は拒否しなければならないということについて執行部で学習会がもたれたり、また学習会で即席(インスタント)学習をしたことをながながとそのまま分会で喋りたがる下等な教師がいたり、あるいは縷縷と述べているうちについ学習会で即席学習したことと間違って喋る下等な教師が出たり、それに輪をかけて下等な教師が補則説明をしたがって要するに執行部は内容をもたないのに出番をもってデモンストレーションをしたがったりして、何日にもわたってそのストの意義について上等な教師をうんざりさせるのである。

上等な教師は実は下等な教師が学習会で即席学習した程度のことは中学生か高校生の頃から知っているのであって、まあ折角学習をしたのだから喋らせてやろうと、励ましの意味もあって寛容の精神で交際っているのだが、やはり相当苛立つことは苛立っているのだ。

ところがストで勝利をしましたと報告するかせぬかのうちに、また、下等な教師の話がながながと続く日日がやってくる。クラブ活動を円滑に行うためには日宿直が必要であるというのだ。

「時代が変りました」である。

時代は本当は全然変っていないのである、そう簡単に変ってたまるものかと上等な教師たちはおもう。が、下等な教師たちは、勝手に教育委員会に法的には本務ではなく、それを拒否するために多大な闘争資金と処分された犠牲者を出して勝利したのに。日宿直を是非させて下さいという嘆願書を出してまで今度は日宿直をやるというのだ。

上等な教師たちはその節度のなさに唖然としていると、

「時代は変りましたね」

と下等な教師が臆面もなくにこにこしながら厚かましくも肩を叩いたりする。